OO7

Sim, o mais famoso agente secreto do mundo. O bonitão, gostosão, infalível... a, vocês sabem. E não só ele, mas as garotas... cara, é demais!

Bem, sendo tão "fodão", não podia faltar uma adaptação de 007, certo?

Novas Regras:

Bem, fica meio difícil fazer uma lista de vantagens e desvantagens para personagens do tipo espião. Normalmente, só valem as vantagens mais "sociais", como aliado, patrono, e outras do gênero. Vantagens como Ataque Especial vão Ter que exigir alguma explicação muito boa (como os dentes de aço de Jaws).

Elegante/Bonito (1 pontos): esta vantagem é o contrário de monstruoso. Com ela, você é muito bonito. Sendo bonito, seus testes de sedução são praticamente um sucesso, a menos que o alvo faça muita força para evitar. Também garante que você será bem tratado na maioria das vezes, porém será meio difícil agir sem ser percebido, pois você se destaca na multidão.

Sorte (1 ponto): reparou como o nosso agente inglês consegue fazer coisas realmente impossíveis? Saltar dentro de um avião em queda, pular dentro de um balão pendurado em uma corda... isso só pode ser uma dose muito grande de sorte. Com esta vantagem, uma vez por seção de jogo você pode decretar Ter tido sucesso em um teste, não importando os modificadores (mas se a ação for normalmente impossível, então ela continuará sendo impossível). Por exemplo: saltar dentro de um helicóptero a 500 metros de altitude é uma coisa impossível, mas usar um canhão e ser disparado como um homem bala é possível (muito difícil, mas possível). Você deve avisar que está usando a sorte antes de jogar os dados.

Trecos (1 por treco): esta vantagem não precisa ser especificada na hora que seu personagem é criado. Ela serve para mostrar que você está levando alguma coisa, que poderá salvar a sua vida, mas você só decide o que é na hora, mas ela será aquilo o resto da aventura. Por exemplo: você está amarrado dentro de um tanque onde está escorrendo ácido. Você possui 2 trecos. Você está desarmado e há um capanga armado te vigiando. Você pode decidir que o primeiro treco é um relógio com uma serra, que cortará a corda, e o segundo é uma gravata borboleta explosiva, que você usa para nocautear o capanga. Pelo resto da aventura seu treco será um relógio com serra (a gravata borboleta foi usada e explodiu). Note que alguns trecos só podem ser usados uma única vez (como a gravata borboleta explosiva).

Luxúria (-1 ponto): e não podia faltar essa! Com esta desvantagem, seu personagem não consegue ver uma garota bonita que tentará conquistá-la de todas as formas. Para conseguir ferir ou matar alguém do sexo oposto atraente, ele terá que passar em um teste de resistência, com um redutor de –1 se teve alguma relação com esta pessoa, mesmo que seja volão!

James Bond (29 pontos)

Força: 2

Habilidade: 3

Resistência: 2

Armadura: 1

Poder de Fogo: 4

Pontos de Vida: 10

Bonito (1 ponto), Patrono: MI6 (2 pontos), Treco x3 (3 pontos), Aliado: "Q" (1 ponto), Crime (2 pontos), Sorte (1 ponto), Manipulação (2 pontos), Bebidas (1 ponto), Máquinas (2 pontos), Esportes (2 pontos), Investigação (2 pontos), Russo (1 ponto), Luxúria (-1 ponto), Inimigo: Spectro* (-2 pontos)

*: Bond só possui esta desvantagem no início de sua carreira. Se o mestre passar a aventura após os acontecimentos em "Os Diamantes São Eternos", Bond já terá pedido (ou melhor, eliminado) a desvantagem.

Possuindo quase todas as perícias do 3d&t, capaz de derreter o coração de qualquer mulher, apontando com precisão o tipo e a data de qualquer bebida, James Bond é o melhor agente do MI6. Seu superior é o "M" (dependendo da época, pode ser um homem ou uma mulher), e é um grande amigo de "Q", o inventor do MI6 (mas Q nunca vai admitir ser um grande amigo dele).

Depois de matar o Dr. No, ele ganhou uma forte inimizade da organização Spectro, e foi enfrentando seus líderes até acabar com o chefão, Ernest Blofeld, em "Os Diamantes São Eternos".

Aliados e Inimigos:

Aqui vai uma lista dos principais aliados e inimigos de Bond (só colocarei os mais marcantes, os inesquecíveis, os adoráveis... ah, você entendeu).

As Bondgirls

Força: 0-1

Habilidade: 1-3

Resistência: 0-2

Armadura: 0-1

Poder de Fogo: 0-3

Pontos de Vida: 1-10

São tantas que fica difícil fazer uma ficha para cada, ainda mais porque todas são muito iguais. Todas elas possuem a vantagem Bonita, a maioria também possui Sedução ou Riqueza, e dependendo do caso, algumas também possuem máquinas ou patrono. A sim, e a grande maioria possui aparência inofensiva.

Dr. No (18 pontos)

Força: 3

Habilidade: 2

Resistência: 1

Armadura: 1

Poder de Fogo: 1

Pontos de Vida: 4

Patrono: Spectro (2 pontos), Ciência (2 pontos), Intimidação (1 ponto), Máquinas (2 pontos), Riqueza (3 pontos)

O primeiro grande vilão da saga. Dr. No é o nº 4 da Spectro. Sua principal característica é suas mãos de ferro. Ele faz várias experiências com energia nuclear, em uma ilha na Jamaica.

Auric Goldfinger (16 pontos)

Força: 1

Habilidade: 2

Resistência: 3

Armadura: 1

Poder de Fogo: 2

Pontos de Vida: 13

Aliado: Oddjob (1 ponto), Riqueza (3 pontos), Manipulação (2 pontos), Crime (2 pontos), Insano (-1 ponto)

Um dos mais memoráveis vilões da série, Goldfinger é louco. Louco por ouro. Adora ouro mais que tudo, e seu grande plano é invadir o forte Knox (onde são guardadas as barras de ouro dos EUA) e contaminar tudo com plutônio. Isso valorizaria seu ouro umas 10 vezes, tornando-o muito mais rico do que ele é.

Oddjob (15 pontos)

Força: 3

Habilidade: 3

Resistência: 4

Armadura: 2

Poder de Fogo: 3

Pontos de Vida: 22

Patrono: Goldfinger (2 pontos), Monstruoso (-1 ponto), Inculto (-1 ponto)

Oddjob é o fiel guarda costas de Goldfinger. É um imenso japonês, burro como uma porta. Usa um chapel com abas de aço, extremamente letal.

Xenia Onatopp (20 pontos)

Força: 2

Habilidade: 4

Resistência: 2

Armadura: 1

Poder de Fogo: 3

Pontos de Vida: 10

Bonita (1 ponto), Patrono: Trevelyan (2 pontos), Pilotagem (1 ponto), Crime (2 pontos), Manipulação (2 pontos)

A super vilã de 007 contra Goldeneye. Essa aí adora uma matança, quando resolve matar, não sobra um de pé!

Alec Trevelyan (26 pontos)

Força: 2

Habilidade: 3

Resistência: 2

Armadura: 1

Poder de Fogo: 4

Pontos de Vida: 10

Riqueza (3 pontos), Manipulação (2 pontos), Máquinas (2 pontos), Aliada: Xenia (1 ponto), Russo (1 ponto), Esporte (2 pontos), Crime (2 pontos), Investigação (2 pontos), Luxúria (-1 ponto)

Trevelyan é o ex agente 006, que Bond julgava estar morto. Ele é de descendência russa, e forjou sua morte para 9 anos depois tentar roubar 50.000 de libras dos bancos ingleses, através do Goldeneye.

Jaws (16 pontos)

Força: 4

Habilidade: 2

Resistência: 4

Armadura: 3

Poder de Fogo: 2

Pontos de Vida: 23

Patrono: variável (2 pontos), Ataque Especial (1 ponto), Monstruoso (-1 ponto), Inculto (-1 ponto)

Jaws é um vilão que aparece em vários filmes. Serve de capanga para vários vilões, até que no filme 007 contra o foguete da morte ele acaba se apaixonando por uma brasileira (feia, diga-se de passagem) e no final alia-se com Bond, pois o vilão do filme queria exterminar todas as

pessoas imperfeitas da Terra (e Jaws e sua namorada não são o que se pode chamar de belo). Seu ataque especial são seus dentes de aço, muito fortes (cortou o cabo do Bondinho do Pão de Açúcar, para se Ter uma idéia).

Scaramanga (20 pontos)

Força: 1

Habilidade: 5

Resistência: 2

Armadura: 1

Poder de Fogo: 5

Pontos de Vida: 10

Riqueza (3 pontos), Crime (2 pontos), Investigação (2 pontos), Insano (-1 ponto)

Também conhecido como o homem da pistola de ouro, Scaramanga é um assassino profissional, e é o melhor que existe. Mata suas vítimas com uma bala de ouro, através de sua Golden Gun, até que o alvo se tornou Bond. Ao contrário do que o jogo do N64 mostra, a arma não tem toda aquela potência, é Scaramanga que tem uma excelente perícia no uso de pistolas.

Ernest Blofeld (22 pontos)

Força: 1

Habilidade: 3

Resistência: 2

Armadura: 1

Poder de Fogo: 3

Pontos de Vida: 9

Riqueza (3 pontos), Manipulação (2 pontos), Crime (2 pontos), Investigação (2 pontos), Ciência (2 pontos), Máquinas (2 pontos), Má Fama (-1 ponto)

O nº 1 da Spectro. Blofeld está no topo da lista dos mais procurados de qualquer nação da Terra. Não se sabe onde ele vive, os únicos que vêem seu rosto são seus próprios agentes. Blofeld também tem uma atitude maio "Death Vaider": mata todos aqueles que falham (em Moscou contra 007 ele matou o nº 5 por Ter falhado e no começo de A Chantagem Atômica ele matou o nº 9 por uma falha besta). Só foi morto no Diamantes são Eternos, mas apareceu em vários outros filmes antes desse.

E isso termina com esta adaptação. Há outros vilões, mas eu só quis adaptar os realmente memoráveis, que todos conhecem e se lembrarão. Eu sou o Ranger (buss@uol.com.br).